

# デザインとの出会い

伊藤 兼太郎

昭和女子大学に勤務して今年で3年目になるが、それ以前はポーラ・オルビスグループに所属し、デザイナーまたはアートディレクターとして、パッケージデザインからブランディングに関わるデザインまでを担当してきた。そして、これまでの経験を学生指導に役立てたいと思い本学に入校した。しかし実際の学生指導となると、基礎的なところから始めるため、学生時代の恩師や先輩の言葉を借りることの方が多い。このようなこともあり、今回折角の機会を頂戴したので、ここでは私自身の学生時代を振り返りながら、母校や恩師の教えなどに触れつつ、当時感じていたことについて述べていきたいと思う。

## 1. デッサン

私がデザイナーを志したのは、高校2年生になる前の春休みである。当時の移ろいやすい気持ちを鮮明に記憶している訳ではないが、中学生の頃からデザイナーか彫刻家になりたいと思っていた。きっと、何かに憧れていた訳ではなく、ただ手先が器用で、図工や美術が得意だったという程度の理由であった。しかし高校1年生になると、いよいよ自分の進路について決断をしなければならない状況になり、ある時、デザイナーになりたいことを両親に打ち明けた。反対されるかと思ったが、父親が橋の設計に携わる仕事をしていたこともあり、ひとまずデザイナーという職業への理解は得ることができた。

両親の了解を得ると、次にすべきことは美大受験専門の予備校に通うことであった。今でこそ、様々なバックグラウンドを持つデザイナーが活躍しているが、当時の私には美大進学以外に選択肢はないものだと思っていた。美術の成績には多少なりとも自信があったので、最初の一步である予備校へは勢いよく飛び込むことはできた。しかし、現実はその甘くないことを初日の授業で気付かされた。今でもその日のことを覚えているが、この時初めて危機感のようなものを感じた。それは、2年後のライバルとの差は既に縮まらないほどになっているという焦りである。志望大学の定員は30名程度。この狭き門を目の当たりにして、私は完全に雰囲気呑まれてしまった。そして、恥ずかし

いほど萎縮して描いたデッサンは、とても醜いものになった。課題はコンクリートブロックやバナナ、塩ビパイプ、バケツなどを組んだ静物デッサンであったと思う。なんとも言えない鈍いタッチで、気付けば全て同じ質感で描き上げていた。初めてのデッサンでは仕方のないことかもしれないが、何よりも醜かったのは構図の方である。周りに圧倒され視野が狭くなった私は、とてつもなく不細工な余白を残してしまった。授業の中で「余白のデザイン」について話すことがあるが、まさにその大切さを語れる経験を、この時にしていたのだと思う。美大受験でよく出題される課題は、デッサンと平面構成、立体構成の3種類である。初日の授業がトラウマになった訳ではないが、いつの間にかデッサンは私の不得意となっていた。しかし、高校3年生の時から浪人時代にかけて、私に根気よくデッサンを教えてくれた恩師がおり、そのおかげで一浪で美術大学に入ることができた。デザイナーとしての一步を踏み出せたのは、その時の恩師のご指導のおかげである。今でも恩師のように描くことはできないが、今年から1年生向けのデッサンを担当している。改めてデッサンの大切さに触れ、その基本を思い返す良い機会となっており、恩師の言葉を思い出すことがある。

デッサンの基本的な教えは非常にシンプルで、それは見たままを描くことである。学生が期待するような、すぐに上手く描けるようになるコツなどは存在せず、目の前のモチーフと向き合い、ひたすら手を動かして考えるしかない。私の不出来は、間違いなくそこにあった。

## 2. 金沢美術工芸大学

私は1996年に金沢美術工芸大学に入学した。予備校の先輩から、厳しい教育であることを知らされていたので、当時は少し抵抗もあった。しかし、今の仕事をさせて頂いているのは母校のおかげであると感謝している。

厳しかった課題のなかには、名物と呼ばれるものがあった。そのひとつが「スタートデザイン」という入学式の翌日あたりから始まる課題である。細かいところの記憶は定かではないが、それは4年生2名と1年生2名が

---

チームとなって、2週間程度で企画立案からモデル作成までを行ない、全学年を前にプレゼンテーションする課題であった。非常にタイトなスケジュールであったため、どのチームも朝方まで作業をするのが当たり前となっていた。無論、4年生の就活への配慮はない。私なりに、この課題の目的は「先輩から後輩へデザインの厳しさを教える場である」と理解していた。ブレストのやり方からモデルの細かい作り方で、先輩の持ち得る技術と知識、そして睡魔に打ち勝つ強い気持ちを授かる儀式であると。後ほど、これ以外の名物課題も紹介するが、大学で養われたのは間違いなく気持ちの部分である。デザイナーとは過酷な仕事で、体調を崩して、すぐに辞めてしまう人も少なくない。その覚悟はあるのか？と問われていた。また、それを入学直後に4年生から学ぶことが刺激的だった。

入学式直後の課題がこのような感じであれば、その後の課題も同様である。1日のスケジュールをきっちり管理しなければ、そして自分の実力を正確に見積もらなければ卒業はできない。これを入学してすぐに肝に銘じた。これ以外に、1年次の課題で記憶に残るのは「レタリング」である。この課題は見本に習い、欧文書体を自分で組んで描いていくというものである。書体は、私たちが扱う情報のなかでも極めて重要な要素であり、デザイナーはこれを読みやすく、綺麗にレイアウトするのが仕事である。「レタリング」はその重要性を学ぶものであるが、先述の「余白のデザイン」の基本のキを学ぶ機会にもなっている。

文字を読む時に、文字以外のところに目を向ける人などいないと思うが、文字を組むデザイナーにとっては、文字以外の余白の方が重要になってくる。なぜかという、文字を「図」とするならば、文字以外の余白は「地」となる。その「地」のデザインが美しさと読みやすさを決めているからである。具体的には、文字と文字の間、行と行の間、そして文字の中に含まれる余白である。デザインは、しばしばその審美性と機能性で語られることが多いが、この課題はその真ん中を射抜くものであった。

この課題の手順を簡単に説明しておくと、まずは見本の書体を切り取り、B3サイズの紙の上にA～Zの順に間隔を調整しながらレイアウトしていく。その後、鉛筆で清書する紙へ正確に写していき、それをベースにペン入れ作業を行なう。最後に、アウトラインを整えるための修正作業を行なうと完成である。最初の課題は、「Caslon」という書体の大文字であった。天地左右センター揃えで、余白を見ながら綺麗に並べていく。どの文字から並べ始めるかな

どの細かい進め方やコツなどはあるが、ここでは文字間の調整についてのみ述べておく。ポイントをひとつだけあげるとすれば、それは余白のバランスを見ながら3文字ずつ並べていくことである。3文字であれば、真ん中の文字が右に寄っているのか、左に寄っているのかが理解しやすい。これはPC作業においても同様である。

新人デザイナーが、和文フォントの欧文をそのまま使用すると注意されることがある。これは場合にもよるが、アルファベットの文字と文字の間に大きな余白を作ってしまう、それが美しく見えない上に読みにくい状況を生んでしまっているからである。元来、和文フォントは原稿用紙のようなマス目の中に収まる設計になっているが、欧文フォントはそのような設計にはなっていない。したがって、「I」のようなアルファベットを等幅のマス目の中に入れてしまうと、その前後に大きな余白を残してしまう。これに限らず、欧文フォントを使用したとしても、文字の組み合わせは無限にあるため、隣に来る文字に合わせて間隔はそれぞれに調整しなければならない。デザイナーはこの作業を毎度行っており、これは基本的なスキルとなっている。このような基本を1年次に1年間かけて学ぶことができたのは、今となっては大変有難い課題であったと思う。

また、この課題にはもうひとつポイントがある。それは目と手のトレーニングである。先述の文字間の調整の話に戻るが、これは1mmに満たない単位で調整をするものであった。予備校に通い始めるまで、私のなかの基本的な単位はセンチであった。しかし予備校に通うようになると、私の扱う単位はミリに更新され、さらにこの課題以降は、小数点の右側の数字に意識が及ぶようになった。

この作業と同様に、ペン入れについても細かい作業が要求された。それは筆先0.1mmの極細のペンを使い、筆を3mm進めて2mm戻すという描画方法である。線幅0.1mmの線の上で、筆を進めて戻すという作業は予想以上に難しく、それなりに集中力を要する。その甲斐あってか、このような作業を繰り返して行なっていくと、僅かな違いに目を向けられるようになってくる。

書体はいくつかのパーツの組み合わせでできているが、そのディテールは極めて良く考えられており、それが必ず読む側の視点で設計されている。デザインというワードは、個性的な造形美を連想させやすいものだが、造形の動機や欲求は常に受け手側を起点に発生しており、必ずしも作り手の強い欲求によって生まれている訳ではない。このように考えると、「文字を読む」という行為は私たちにあって

---

日常的なことであるため、ことさらに個人的な欲求を持ち込むことで、読む側にストレスを与えてはならない。書体デザインはその立ち位置が明快で、この視点をもとに緻密に計算されているのである。具体的に、その書体のディテールについて触れておくと、例えばサンセリフ書体の大文字の「**T**」を見てみる。この文字の形に特筆すべき点はないが、あえて説明をしておくと、「**T**」は縦棒となる縦に細長い長方形の上に、それよりも短い横棒となる長方形を横置きに乗せた形で構成されている。そして、その棒の太さは同じである。しかし、実際にはこの説明は正しくない。実は、縦棒と横棒は同じ太さではなく、横棒の方がやや細く調整されている。なぜならば、人の目には縦棒よりも横棒の方が太く見えるからである。

このように、書体は人の目にどのように映るかを考えて設計されている。これ以外にも様々な視覚調整が施され、美しく読みやすい書体がデザインされているのである。この課題に取り組んだ時、すぐにはその微細なディテールに気付かないが、慣れてくると見えるようになる。この「見えるようになる」が重要なのである。ミース・ファン・デル・ローエ（1886～1969）の「神は細部に宿る」という言葉が示すように、デザインとは極めて緻密な作業の繰り返しによって完成するものである。

### 3. デザインコンペ

浪人時代に、大学が同じであれば共作でコンペに出品しようと約束をした友人がいた。そして、その友人である高橋俊臣氏とは偶然にも同じ大学になり、約束通り、入学後すぐにコンペに挑戦することとなった。挑んだコンペは「第5回アートビジネス・オーディション」である。無論、これが初めてのコンペへの挑戦であり、これまでの大学に入るための作品作りとは別次元のものであった。さらに、このコンペは自分たちの領域ではないアートの文脈への挑戦でもあった。あまり望みのないチャレンジではあったが、最終的な結果からいうと、私たちの作品は辛くもいくつかの審査を潜り抜け、審査員特別賞である湯川智彦賞を頂くことができた。当時の私たちの能力では奇跡に近い結果だった。

簡単に作品の内容を述べておくと、私たちはテーマである「エンターテインメント」を日常から非日常が顔を覗かせる瞬間と捉え、それを体感できる作品ができなかと考えた。モチーフとしたのは、体育祭で見かける組体操の「ピラミッド」である。組体操にそれ程の意味はないが、これ

も普段目にすることもない非日常体験の一部だと捉えてほしい。作品自体は全身真っ黒なFRP製の人形で、目にはライトが仕掛けられている。この作品の前を通り過ぎると、人体感知センサーが反応し、目を光らせて首を上げるというものであった。これは、予め黒闇の中に潜ませておくと、その暗闇から15体が一気に顔を上げて目を光らせるものである。手前味噌で申し訳ないが、分かっているても少し驚いてしまうほどの完成度であった、と思っている。この作品の「エンターテインメント」というお題に対する答えを明示するならば、それはおぼけ屋敷と同じ理屈で、驚きの後の安堵感と笑いの誘発であった。

私の大学1年生の時の思い出といえば、この作品作りがほとんどである。制作のために借りた4畳半のアパートに籠り、友人と無言で制作に打ち込む日々であった。その苦労の甲斐もあって、最後はラフォーレミュージアム原宿に作品を展示する機会を得た。その時の記憶は今も鮮やかに残っている。ついでに記憶しているのは、パーティの時はもう少し綺麗な格好をしていけばよかったという後悔である。しかし当時20歳で、受賞者の中では最年少であった私たちには、作品を間に合わせるだけで精一杯であった。

私の予定では、これを機に階段を駆け上がるつもりであったが、結局学生時代に結果を出せたのはこのコンペだけであった。その後少し間を置いてしまったが、社会人になってからこのような公募のデザインコンペに再びチャレンジし、2つの賞を頂いた。

ここでは、そのうちの「MUJI AWARD 04 in CHINA」にて深澤直人推薦に選ばれた作品について述べておく。このコンペは、「未来のくらしに続くデザイン」というテーマのもと、49カ国から4,824点の応募があった。そのなかで、当時の勤務先の同僚である伊藤るみえ氏と共作で出品した『紙の三角コーナー』が、深澤直人推薦に選ばれた。深澤直人氏は、グッドデザイン賞の審査員長を務めるなど、日本を代表するプロダクトデザイナーである。

「未来のくらしに続くデザイン」というテーマに対して、私たちがデザインしたものは、使用していない時のプロダクトの在り方の提案であった。台所は食品を扱うところであるため、当たり前ではあるが、衛生面に注意しなければならない。しかし、樹脂製の三角コーナーはどうだろうか。常に同じところに居座り、雑菌を溜め込んでいる。便利な生活はモノを増やし、ただでさえ狭い日本の家をより狭くしている。そして、日本らしい簡素な佇まいは今まで以上に姿を消していく。先述の「余白のデザイン」を持ち

---

出すならば、美しい佇まいは混沌の中には決して生まれえない。そのモノを際立たせる余白があってこそ、美しいといえるのである。これは造形の審美についてであるが、今はライフスタイルとしてもミニマルな生活に注目が集まっている。未来のくらしとは、便利なものがどんどん増えていくというよりは、むしろ一時的な利便性を求めすぎたモノたちが姿を消していくのではないかと考えた。日本は安価で便利なものがすぐ手に入る。しかし、そのようなもので埋め尽くされた生活が豊かであるとは限らない。

『紙の三角コーナー』は紙製の自立する三角コーナーであり、使用後はすぐに捨てられるため、雑菌を溜め込むことはない。そして、見た目にも衛生面においても、流し台を美しく保つことができるものである。

使用素材にはコーヒーフィルターと同じ素材を考えていた。この話を聞いて、コーヒーフィルターを三角コーナーに入れて使用したことを思い出した人はいないだろうか。『紙の三角コーナー』は一つの提案にすぎず、今あるモノ余りの生活を見直す機会になればと考えたものである。そして、その機会を創出するために、生活者の行動と結びつきやすいところに落とし込むことで、その理解を得ていきたいと考えたものである。

このようなデザインの公募コンペは、自分の考えをまとめるのに良い機会だと思っている。また、それを通して様々な経験や出会いもあり、学校では経験できない学びがあると、学生にも出品を勧めている。これに応える形で、学生も難しいコンペにチャレンジし、結果を残してくれているのは本当に嬉しい。このような話をすると、学生をコンペに参加させてほしいという話があるが、これは学生が決めることである。

#### 4. パッケージデザイン

大学院では視覚デザインを専攻し、パッケージデザインを専門としてきた。理由は当時の自分には得意とするサイズ感があると感じていたからである。あるいはむしろ、とにかく自分の手の中に収まる範囲のものが好きだったという方が正直なところだろう。実は、私の仕事はグラフィックデザイン領域とプロダクトデザイン領域であるが、学部4年間は空間系のデザインを専攻していた。当時は空間系のデザインをやりたいと思ったのだと思うが、いざやってみると、あまりじっくりくるものではなかった。恐らく興味の矛先は、自分の想像が及ぶ手の中に収まるものだったのであろう。学生に、将来どんなことをやりたいかと問うこと

があるが、私の場合はそんな理由であった。加えていうならば、パッケージデザインはグラフィックデザインとプロダクトデザインの両方に跨がっているということも魅力的な点であった。そして、その要件を満たす真ん中の職業が、化粧品のデザイナーである。容器は樹脂やガラス、金属などを金型で成形して作る。そして、それを入れる紙製の箱には美しいグラフィックを施すことができる。実に、魅力的な職業に思えた。就職活動は苦労した方ではあったが、最終的には化粧品の主力とするポーラ化成工業株式会社にお世話になることができた。ポーラ化成工業株式会社は、ポーラ・オルビスグループの研究・生産部門を担当する会社である。さらに幸運なことに、同グループは化粧品に留まらず、食品や医薬品なども販売しているため、様々なデザイン業務に携わることができた。

実際に、パッケージデザインという仕事に就いていた経験から、その魅力について述べるとすれば、パッケージはブランドの「顔」であり、その商品のイメージを構築できる場所である。テレビ番組で、利き酒ならぬ「利き〇〇」というゲームを目にすることがある。これを見ると、人の味覚がいかに曖昧なのかが分かる。少なからず、ブランドは味覚情報だけではなく、視覚情報によっても形成されていることを感じる。この事例と似たような経験も仕事を通して体感することができ、パッケージデザインの重要性を知る機会を与えてくれたポーラ化成工業株式会社には感謝している。

#### 5. おわりに

現在、デザインという言葉が多様な意味を持ち、私は実際に目に見える形にしていくという意味の「狭義のデザイン」のデザイナーとなった。もちろん、少し川上の、広義に触れる部分にも多少なりともチャレンジしている。しかし、私の好きな領域は手の中に収まるサイズのモノを作ること、それは今も変わらない。私にとって身近な言葉であったデザインは、前よりも少し使いにくい言葉になってしまったが、それだけ社会の中で使われる言葉となったことは喜ばしいことである。

最後に、私はこれからもデザイナーという肩書きを捨てることはない。そして、できることならば社会が求めるデザイナーに近付けるように、もう少し様々なところに活動の場を広げていきたいと思っている。

(いとう けんたろう 環境デザイン学科)